ARCADES HEBDO

Arcades hebdo

GAGNEZ UN ENSEMBLE ATARI XE PAR SEMAINE

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE : BIONIC COMMANDO



LES NOUVEAUTES DE LA RENTREE








L'ARME ABSOLUE...
STAR BUY
HOTSHOT
LE DÉFI
DES HÉROS
DU FUTUR
100 % Addictive
GOLD LABEL AWARD
Photos d'ecran ATARI ST
Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles
Go For Gold..It's Totally
No.1
PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ
Distribue par
UBI
1, voie Félix Éboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél 1 48 98 99 00



La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99 52 98 11 – Télécopie 99 52 78 57
Serveurs 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HAUBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98 11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St Melaine
35000 RENNES – Tél. 99 38 95 33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. (16.1) 48 59 83 66
Terminal NMPP E13

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être limités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution, éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419

EDITO

Salut ! Vous avez passé de bonnes vacances ? Rassurez-vous, nous aussi, car on a pris beaucoup de bon temps à tester les produits sortis en juillet-août, et les avant-premières que vous découvrirez en septembre. Le passage d'Arcades en hebdo vous a fait plaisir, et nous vous remercions pour le courrier d'encouragement reçu pendant tout le mois.
Super ! Pour 8,50 F par semaine, on peut découvrir avant tout le monde les nouveautés et éviter de se faire piéger en achetant un jeu nullos. 32 pages par semaine, c'est ce qu'on vous propose pour ce prix. Et quand il y aura beaucoup de pub, ce sera 40 pages, comme cette semaine, voire 48. Le prix ? toujours 8,50 F !
L'hebdo, c'est aussi un concours par semaine donc encore plus de chances de gagner. Pour 8,50 F, un timbre poste, une pointe de perspicacité, vous pouvez gagner un ensemble Atari XE complet, chaque semaine, jusqu'à Noël.
Un fait ! Un dernier conseil : abonnez-vous pour éviter de rater ne serait-ce qu'un numéro d'Arcades Hebdo...

La Rédaction

SOMMAIRE

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407

LA GUERRE

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

DES ETOILES

Que la force soit avec vous et pour toujours !

DOMARK

SPECTRUM

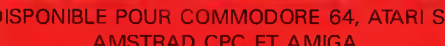
ATARI ST

COMMODORE 64

Distribué par

UBI

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDE
Tél 1 48 98 99 00



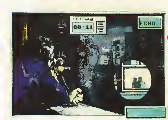
* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC *(dès la sortie du produit)*

Tomahawk : C'est pas fini, encore un nouveau !

Tomahawk est une société qui conçoit, développe et édite ses logiciels , elle vise les plus hautes marches des podiums. Leurs grandes lignes de développement sont très diversifiées. Cela va du jeu d'arcade en passant par le jeu d'aventure, mais toujours dans le logiciel de jeu et déjà des nouveaux logiciels sont annoncés. Le premier logiciel s'intitulant **"Crucial Test"**, vous permettra de tester vos connaissances.

Le deuxième titre **"Emmanuelle"** issu du roman d'Emmanuelle Arsan. Vous devez retrouver Emmanuelle au Brésil et essayer de la rencontrer dans plusieurs endroits. A vous de gérer vos compteurs d'énergie, d'argent et votre potentiel érotique. De Rio en passant par les aéroports, faites vos propres expériences érotiques. Cela vous conduira à plonger du haut des chutes d'eau ou encore à des scènes très amusantes avec vos rivaux sur la plage. Un logiciel intéressant si l'on en croit ces images.

Le troisième logiciel est **"Terrific Land"**. Il vous plongera par un malheureux court circuit, lors du chargement du jeu dans quatre mondes différents qui défient les lois de la planète Terre , vos réflexes et votre rapidité d'action vous sauveront peut être la vie, mais des monstres guettent, qui ne veulent pas être dérangés dans leurs univers. Saisissez-vous des deux talismans pour entrevoir la fin de votre périple. Quelques écrans (ci-contre) , en cours de réalisation graphique sont à la hauteur des dimensions d'un grand jeu d'arcade. A l'heure où les scrollings ou autres prouesses techniques sont choses communes à retenir. Un futur hit. La sortie de ces produits est prévue pour octobre 88.



Infogrames

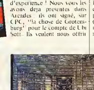
Opération Jupiter mettant en œuvre les célèbres commandes du GIGN est sorti sur ST. Nathalie, la première femme habilitée à suivre leurs évolutions, est en train de passer le soft au crible de son joystick. Affaire à suivre dans Arcades n° 12, l'œil rivé à la lunette de tir.



Emmanuelle

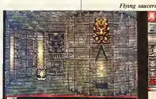
Legend Software : également des p'tits nouveaux.

Pourtant ils ne manquent pas d'expérience ! Nous vous les avons déjà présentés dans Arcades : ils ont signé, sur CPC, "la chose de Grotemburg" pour le compte de Ubi Soft. Ils veulent nous offrir une nouvelle génération de jeux d'aventures et d'arcade avec des scénarios solides basés sur des intrigues historiques et des aspects techniques très soignés. En avant première, nous avons découvert en leur compagnie, les Portes du Temps, un jeu d'aventure sur Amiga comportant plus de 200 écrans (mais vous lirez avec intérêt notre présentation de la démo).



Terrific Island

Flying saucers





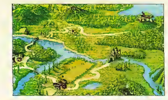
Captain Blood

Exxos.

Tu connais pas ? C'est le nom de la gamme top niveau de Ere International. Chaque produit qui sortira sous ce nom sera de qualité exceptionnelle, un peu comme "l'Arche du Captain Blood", si vous voyez ce que je veux dire... Puisque vous êtes sages, voici une photo de Blood sur C64.

Ah, bon ? Vous êtes encore plus sages ? Je vais donc vous révéler la sortie sur ST, Amiga, PC et CPC d'une nouveauté "The Temple of the Flying Saucers", un jeu d'aventure très original, aux commandes on-ne-peut-plus-simples qui va nous transporter à la fin du 3ème millénaire, quand la terre ne sera plus peuplée que d'humains dégénérés et superstitieux, de mutants physiques et de mutants psychiques. Réjouissant tout çà !

Et si vous êtes encore plus sages... je vous en dirai plus la semaine prochaine parce que des nouveautés, chez Exxos, y'en a !



Iron Lord

Ubi Soft

• Des nouveautés très attendues pour cette rentrée de septembre, fruit d'un travail de longue haleine. Sans conteste, **Iron Lord** est certainement le logiciel le plus attendu. Il sera disponible sur CPC, ST, Amiga, PC puis sur C64 et II GS. Etes-vous prêt pour ce voyage au temps des chevaliers ? Mériterez-vous cet insigne honneur d'avoir été fait chevalier par le roi de France ? Vous le saurez en regardant le prochain épisode de... Mais qu'est-ce que je radotte, moi ? Vous le saurez en lisant notre prochain test dans Arcades (Photo ST).

• Dans votre carrière d'agent spatial (pas spécial, glandu !) vous en avez vu de toutes les couleurs. Le danger, vous connaissez ? Pourtant, ceux qui vous attendent dans **Final Command** mettront peut-être un terme à votre vie. Reviendrez-vous sur terre pour témoigner et nous raconter cette incroyable aventure ? (Photo ST).

• Les développeurs d'Ubi Soft bossent dans un château. Peut-être qu'une certaine agitation nocturne a fait naître dans leurs esprits l'idée de **Dracula**. Ce dernier s'est mis en tête l'idée de devenir le maître du monde. Au fait, Dracula, c'est vous ! Va falloir vous remuer pour parcourir les 5 niveaux de ce jeu proposant une centaine d'écrans différents. Vous y rechercherez différents objets indispensables pour atteindre votre but, tout en déjouant les pièges et en prévenant les attaques de vos adversaires. Un dernier conseil : n'oubliez pas de boire un coup... de sang, ça va de soi ! (Photo ST).

Ocean

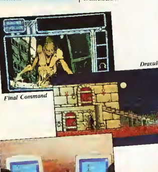
Ces braves gens s'installent en France et ont confié la création de jeux originaux (et top niveau), ainsi que l'adaptation de hits d'arcades, à des programmeurs bien d'chez nous. Quand je vous aurai dit qu'ils développent sur 16 bits en priorité, vous pourrez imaginer la qualité des produits. On va vous montrer ce qu'ils savent faire très prochainement, le temps qu'on se remette de nos émotions !

IMPORTANT !

Devant le succès obtenu par l'opération "Un logiciel gratuit pour tous" présentée dans Arcades n° 10, nous vous demandons de patienter un peu. Ne téléphonez pas à la rédaction, vous recevrez votre lot comme prévu. Merci !

Myriad : un nouvel éditeur.

Vous ne les connaissez pas encore, enfin, presque pas, car ces 4 copains qui ont fondé leur boîte de soft en avril, avaient déjà signé Sapiens pour le compte de Loriciels. Pour découvrir leurs talents, nous vous suggérons de jeter un coup d'œil sur le test d'Albedo qui vient de sortir sur Atari ST, en attendant qu'on vous reparle d'eux très prochainement...



Final Command

Dracula

Ser-Fi

Executive Joystick

Les arts graphiques à Paris...

Du 25 au 28 octobre, à la Grande Halle de La Villette, se tiendra le salon PIXIM, pour les allumés de la création vidéographique.

... et à Montpellier.

Les 13, 14 et 15 octobre, avec GRAPHITI qui devrait ravir les nouveaux artistes professionnels en création vidéographique.

Handy Scanner pour Amiga.

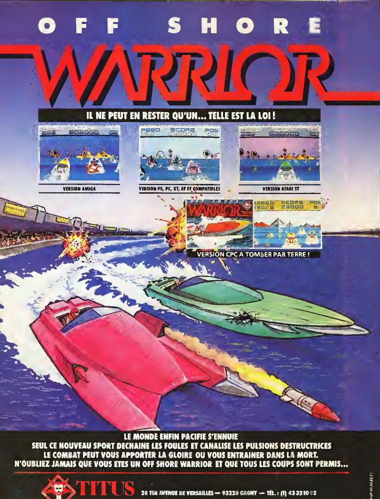
La société Cameron commercialise désormais ce périphérique en version Amiga. Il vous en coûtera 3000 F pour la version noir et blanc ou 3500 F si vous voulez des niveaux de gris.

Ser-Fi : un nouveau réseau.

Pour les clubs informatiques, les écoles et collèges, une nouvelle approche du réseau : le Ser-Fi ou serveur de fichiers, permettant de relier jusqu'à 8 Thomson sur un ou plusieurs lecteurs de disquettes et ce, sans la présence d'un ordinateur serveur ! Le coût s'en trouve abaissé d'autant. Pour toute information, téléphoner au 28 66.08 46.

Exécutive joystick

Il est tout petit, il s'accroche sur le côté de votre micro ou de votre table de travail, ou encore se tient dans le creux de votre main. Mais qui donc ? Lui, c'est le nouveau joystick de Logiciels. Il répond très bien, est très maniable et très robuste. C'est marrant et ça muscle les doigts et c'est pas très cher : 149 F.


OFF SHORE
WARRIOR
IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !
VERSION AMIGA
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES
VERSION ATARI ST
VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !
LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...
TITUS
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

Les Compilations de l'été

Karate Ace de Gremlin regroupe 7 des meilleurs titres de ce sport ou maîtrise du joystick et agressivité sont indispensables : The way of the exploding fist, Bruce Lee, Kung Fu Master, Avenger, Samurai trilogy, Uchi Mata, Way of the Tiger.
Pour Spectrum, C64, CPC.

World's Greatest de Epyx. Une compilation de Super Cycle, Championship Wrestling et Winter Games. Sur Atari ST.

Arcade Classics chez Diamond. Bouncer est un casse-briques des plus classiques, Swooper une sorte de Space Invaders et Brands Hatch une course en voiture. Pour les possesseurs d'Amiga, en 3 disquettes.

All Stars de The Edges. Neuf jeux pour le prix d'un seul. Les titres ? Pas tous des succes, c'est certain, mais enfin, pour le prix : Warlock, Bobby Bearing, Brian Bloodaxe, Inside Outing, Mindstone, Palitron, Shadow Skimmer et Fairlight 1 et 2. Les possesseurs de CPC disent merci !

The collected Works de Ultimate. Cette fois c'est 11 jeux qui sont réunis sur cette compile parmi lesquels : Jetpac, Alien 8, Sabre Wulf, Cookie, Knight Lore... C'est les heureux possesseurs de Spectrum qui vont être contents !



Microïds

D'abord, il faut s'agrandir, alors on décide de s'installer du côté de Vitry-sur-Seine. La nouvelle adresse ? On vous la communiquera bientôt.
Et les jeux dans tout ça ? Super Ski vient d'être adapté sur Amiga (voyez du côté des adaptations) et arrive sur C64. Tu veux une autre bonne nouvelle ? Il sera aussi converti sur Apple II GS, marché US oblige !
Et pour les nouveautés, mec ? Minute, laisse-moi parler ! Les PCompatiblistes (fallait l'faire) vont découvrir une nouvelle aventure qui les mènera à la recherche du professeur **Khâ** mystérieusement disparu. Il travaillait sur la téléportation ; cela peut-il guider vos pas ? L'avenir nous le dira. En attendant, voici une photo d'écran.
D'ailleurs, la semaine prochaine, on vous en dira plus sur les projets de Microïds...



Incentive

Le célèbre **Driller** a fait des petits : Dark Side, du même tonneau, assure la suite de cette saga dans un univers à la fois étrange et magnifique. Mais on en reparlera ! En attendant, voici qu'arrivent les adaptations de Driller sur ST et Amiga.



Gary Lineker's

Gremlin

Après le succès de Super Star Soccer, voici **Gary Lineker's Super Skills**, un jeu pour bouger dans tous les sens ou la version computérisée de l'entraînement au football. Gymnastique, agrès et haltères, pus, balle au pied, scances de dribles, tirs, etc. Sortie prévue sur Spectrum ces jours ci.

MicroProse Origin

Le tout dernier né de la série de ULTIMA, le V (mais non, pas Ve, cinq !) vient de sortir **sur Apple et Compatibles PC. On l'attend incessamment sur** C64 puis Amiga. Bientôt en test dans Arcades Hebdo.

Fil.

L'éditeur français distribue les produits de British Telecom. Le "Return to Genesis" de Firebird, version Amiga, sera disponible quand vous lirez ces lignes.



Imagine

Ça y est ! **Target Renegade** est sur Amstrad CPC. Nos testeurs le torturent déjà depuis quelques jours et nous reparlerons dans la rubrique adaptations de ce jeu presenté dans Arcades n° 9. En attendant, pour patienter, voici une photo d'écran.



Target Renegade



Electronic Arts

• Malgré la rentrée avec l'adaptation de **"The Train"** qui retrace les aventures d'un résistant français pendant la Seconde guerre mondiale. J'sais bien que vous n'étiez pas nés, ploucs ! Mais, sur C64, le jeu était intéressant (Arcades n° 6) alors, attendons pour voir les versions Spectrum et CPC.

• Mais le grand événement va être la sortie de **Powerdrome** (sur **ST** d'abord) une fantastique simulation de course futuriste où les effets 3D et l'animation hyper-rapide vont en épater plus d'un.



The Train

Salamander

Imagine

D'après le hit de Konami, voici **Salamander** qui sortira en premier sur C64. L'heure est venue d'affronter les infâmes créatures qui peuplent l'enfer de la Salamandre. Allez, j'vous mets une p'tite photo en attendant le test !

Mata Hari

Loriciels

Nos espions dans la place nous ont appris la sortie imminente de **Mata Hari**. Ou alors c'est Mata Hari qui, jouant l'agent double, a laissé filtrer la nouvelle. De toute façon, on a des preuves sous forme de photos et de disquettes...
Pendant ce temps, à Annecy, dans le studio du même nom, on se défonce pour sortir en temps et en heure (ou si vous préférez, à la date prévue) un soft qui fera date chez les pirates... de l'air : **"A320"**, première simulation de détournement d'avion en temps réel où l'arcade et l'aventure ont rendez-vous. Ataristes, CPCistes et PCompatiblistes (aïe, aïe, aïe la gueule des académiciens) saluez en chœur ! Tiens, la semaine prochaine, je vous en apprendrai d'autres.

Ils ont gagné !

Un buggy radiocommandé, des joysticks Sumcom et des logiciels étaient offerts par MicroProse pour ce concours dont les questions sont parues dans Arcades n° 8.
Voici la liste des gagnants :
Le premier est **PATRICE FORNO** de Vitrolles suivi, dans l'ordre, par
FREDERIC LECLERCQ, OLIVIER METTAUD, MATHIAS JAGUENAU, JEAN-FRANÇOIS DARDENNE, THIERRY MACAIGNE, MICHEL LEFEUVRE, PHILIPPE COMPERE, DAVID NAKACHE, DOMINIQUE DUBERN.

US Gold.

• **RoadBlasters** arrive ! Nous venons de recevoir les versions Spectrum et C64 que nous avons mises immédiatement entre les mains fébriles... mais non moins expertes, de nos testeurs.
Résultats et conclusions dans un prochain numéro de l'hebdo.

• **Echelon**, de Access Software, que nous avons cité les premiers à présenter dans Arcades n° 7 apparaît au catalogue de US Gold. A la fois simulation de pilotage spatial et aventure fantastique, ce logiciel disponible sur C64 devrait sortir sous peu sur PC, CPC et Spectrum.

• **Bushido** te met dans la peau d'un Samouraï au grand cœur, prêt à défendre l'honneur de 4 princesses. Un voyage dangereux mais pittoresque au sein du Japon antique. Prévu sur C64, Spectrum, CPC, ST, Amiga et PC.

GO !

• La sortie de **Great Giana Sister** (Rainbow Arts) est très attendue sur CPC. Rappelons que, sur Amiga, la bande sonore était très réussie (Arcades n° 10). La version C64 est en cours de test : ne manquez pas la rubrique "adaptations" dans Arcades n° 12.

• Les fanas d'arcade (les jeux et la revue, çà va de soi !) sont gâtés avec une bonne conversion de 1943 sur CPC. Le scrolling horizontal est "coulé", les appareils volants et flottants ne vous laisseront pas en paix. Ce cocktail est vraiment passionnant et se laisse déguster agréablement.

Hewson

• **Zynaps** sur **ST**, c'est possible ! Une version de ce jeu d'arcade à scrolling vertical va sortir prochainement. Si le déplacement latéral n'est pas particulièrement rapide, les adversaires, eux, sont particulièrement féroces. De plus, la page de présentation est une réussite...

• **Marauder** est attendu sur Amstrad CPC, après la sortie des versions C64 et Spectrum que vous verrez prochainement en test dans nos colonnes. C'est un bon shoot'em up où la progression n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire.



Roadblasters



Les Portes du Temps.

Nous sommes au XXIIème siècle. Eh oui déjà ! Les créateurs de ce jeu, **Legend Software**, vous placent dans la peau d'un jeune scientifique cherchant à préserver les civilisations passées. Des individus contaminés par une erreur de manipulation bactériologique ont pris possession d'un laboratoire scientifique des plus secrets où existe un système de téléportation dans le temps. Comme ils sont devenus fous, le pire est à craindre et particulièrement qu'ils aillent contaminer des hommes et femmes d'une autre époque, modifiant ainsi le cours de l'histoire.
La démonstration que nous avons vue présente des images d'une remarquable qualité graphique mais, et c'est là l'essentiel, ce qu'il faut souligner, c'est surtout le soin du respect historique qui a animé le scénariste. Des mois de recherches et d'accumulation de documents ont devancé l'écriture du scénario. Un musicien, deux programmeurs et quatre graphistes ont réalisé le travail qui se concrétise par un jeu de plus de 200 écrans, occupant 3 disquettes sur Amiga. Des conversions sont prévues sur ST, PC et CPC.

Preview Barbarian II



Barbarian II ST : quelques changements sont prévus dans les graphismes.

Barbarian II C64 : le dernier tableau

On l'attendait avec envie, on convoitait avec impatience le moment où l'on contemplerait à nouveau les courbes émouvantes de Maria Whittaker. Et puis le voici, le logiciel le plus saignant de sa catégorie, j'ai nommé : Barbarian II. Vous reconnaîtrez le barbare habituel dans cette production de **Palace Software**. Mais cette fois-ci, il est accompagné d'une héroïne sauvage mais néanmoins charmante.
Dès le départ, un choix cruel doit être effectué : quel personnage allez-vous être ? (Que les féministes se rassurent : la barbare possède la même force et la même endurance que son homonyme masculin). Votre quête ressemble beaucoup à la précédente : il s'agit de retrouver Drax, l'infâme sorcier et de lui flanquer une bonne correction. La correction n'a pas changé : il s'agit de couper la tête de l'affreux personnage pour en terminer avec sa sorcellerie. Si le but est simple, les moyens d'y parvenir le sont moins : il y a en effet quatre niveaux de difficulté croissante et dans chaque niveau on trouve 6 monstres différents. C'est ici que l'on trouve la principale différence avec la version précédente : le barbare n'affronte plus un autre barbare sur fond de paysage statique, les adversaires n'ont plus grand chose d'humain et le héros peut se déplacer dans le décor. Il est évident que la plus grande richesse du scénario interdit un aussi grand nombre de positions que dans BARBARIAN. Mais ne vous inquiétez pas : les mouvements sont toujours aussi coulés et toujours aussi réalistes. Le personnage masculin porte une hache double en guise de canif tandis que la Maria Whittaker informatique se bat avec une lourde épée ainsi qu'avec une farouche détermination. Je vous laisse le plaisir de découvrir la variété des monstres que vous côtoierez mais je peux cependant vous révéler que certains sont trop petits pour recevoir un coup de hache "décapiteur" alors que d'autres ne se priveront pas de vous happer la tête et de n'en faire qu'une bouchée. Malgré tout, il ne faut pas oublier la quête. Pour parvenir jusqu'au donjon de Drax, certains objets trouvés en route vous seront indispensables, pensez-y !
Les monstres ne sont pas les seuls obstacles, on trouve des flaques d'acide et des gouffres sans fond, éléments qui se chargeront de faire baisser votre niveau d'énergie ou de vous ôter une vie.
Vous souvenez-vous du gag final de Barbarian : après chaque combat, un petit gnome vert venait ramasser le corps (et la tête éventuellement) de l'infortuné perdant ? Et bien dans Barbarian II, il y a encore plus de détails de ce genre : le sang jaune gicle à chaque coup porté, lorsque le barbare est au bord d'un trou, il reste un instant en suspens tout en battant des bras puis il tombe à la renverse. Bref, Barbarian II est doté de nombreuses caractéristiques supplémentaires tout en conservant le charme de l'ancienne version : un futur hit à n'en pas douter !
La première version à sortir sera celle du C64 (en septembre normalement) puis viendront les versions CPC, ATARI, AMIGA

Powerdrome

ELECTRONIC ARTS
Arcade

Powerdrome n'est pas le prénom d'un nouveau héros musculeux et protecteur de princesses diaphanes. Il s'agit plutôt d'un lieu très spécial où se déroulent des courses inhabituelles. La piste ressemble à une vallée peu profonde, bordée de murs gris et de "vibreurs" rouges et blancs. Votre véhicule est lui aussi assez étrange : il ne possède pas de roues et flotte dans l'air grâce à un système de sustentation sophistiqué. La propulsion est assurée par deux réacteurs surpuissants situés à l'arrière de l'appareil. Ainsi équipé, il faut encore avoir la patience de saisir la souris ou le joystick de son ST avant de s'envoler vers de nouvelles aventures. Revenons au point de départ : vous êtes seul sur la piste, vos réacteurs sont en fonctionnement : une légère pression sur l'accélérateur et le paysage, jusqu'à présent statique, se met en mouvement. Et lorsque je dis en mouvement il s'agit d'une véritable accélération dans toutes les directions. De la 3D avec des surfaces pleines et animées d'une vitesse assez diabolique, ce sont les ingrédients de Powerdrome. La maniabilité de l'engin étant également d'une légèreté surprenante, vous comprendrez facilement que les premiers essais se soldent par une entrée fracassante dans le décor. Chaque choc endommage quelque peu votre carrosserie et il est urgent de prendre la voie des stands. Là, vous trouverez le réconfort et la chaleur mécanique des appareils d'entretien. Vous pourrez faire le plein de fuel (à vous de faire le choix qui augmente notablement vos performances). Après avoir changé une aile et un moteur, vous repartez plein d'entrain sur la piste. La ligne droite qui s'étale devant votre pare-brise vous incite à mettre un petit coup de booster. Les virages défilent maintenant très rapidement. Bientôt l'entrée d'un tunnel apparaît, vous plongez dans le gouffre à une vitesse indécente. Le plafond strié prolonge la courbure de la piste et soudain une évidence vous saisit : vous êtes en train d'effectuer un looping souterrain ! Ouf la sortie est proche, vous êtes quasiment éjecté de l'endroit. La rapidité de l'action vous oblige à redresser en catastrophe.



Malgré tout, vous parvenez à boucler le circuit et cette expérience plutôt excitante vous donne le goût de la compétition. Vous allez donc affronter de multiples concurrents aux véhicules bariolés dans le championnat du monde de la spécialité. Six circuits vous attendent : de la simple boucle à l'enchevêtrement tri-dimensionnel le plus audacieux. Cette fois-ci c'est du sérieux : il faut commencer par choisir l'équipement de votre machine : les filtres à air des moteurs sont des éléments variant selon l'atmosphère en vigueur sur la planète où se déroule la compétition. Les différents carburants permettent d'atteindre des vitesses plus importantes au prix d'une consommation accrue. Vous pouvez agir également sur la forme des ailes, sur la taille des aéro-freins et sur la manoeuvrabilité. Lorsque toutes les caractéristiques sont définies, vous êtes transporté sur la grille de départ pour un tour de qualification qui déterminera votre position dans la course. Vous êtes arrivé troisième et vous attendez maintenant avec impatience le signal du départ. Pendant la course, l'ordinateur de bord vous indique la position de vos adversaires et le temps restant avant la fin des 10 tours. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises : en plus des virages vertigineux, il y a des pièges broyeurs et des tempêtes avec éclairs et vent violent ! Ne vous inquiétez pas : si vos moteurs vous laissent en rade, une navette de secours viendra vous chercher et vous entraînera jusqu'aux stands.

Voilà en gros les caractéristiques de ce jeu. Ajoutons tout de même que les manoeuvres demandent un bon entraînement (au départ, le moindre virage est un véritable cauchemar) que vous utilisiez un joystick ou une souris. Une autre option est présente : le jeu à deux personnes en simultané. Banal, me direz-vous. Certes, mais il s'agit ici de relier deux ATARI ST par l'intermédiaire de la prise RS 232. Pas mal non ?.

L'auteur de ce petit chef-d'oeuvre de vitesse s'appelle **Michael Powell**. Il est âgé de 25 ans et Powerdrome est son tout premier jeu. Auparavant Michael concevait des programmes sérieux tels que des logiciels de CAO pour une entreprise de mécanique. Cela lui donne évidemment une certaine expérience dans le domaine du dessin en 3D ! Il est également soutenu par un diplôme d'ingénieur mais comme son travail ne l'enthousiasmait pas, il a décidé de se lancer dans la conception de jeux. Sa première idée a été de réaliser un simulateur de vol mais vu le nombre de produits existant sur le marché, il s'est décidé pour une course en 3D. Le choix de l'Atari s'est vite imposé : le 68000 est un moteur correct (Amigafans, rassurez-vous une version spécifique à votre machine sortira peu de temps après la version ST). Un an après l'idée originelle Powerdrome est terminée et prête à envahir vos computers.

OCEAN : UNE VAGUE SUR LA FRANCE



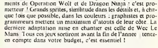
Christophe LEBOUIL - Programmeur Dragon Ninja

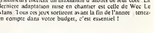
Yann GILBERT - Graphiste Dragon Ninja

Ocean, vous connaissez ! L'éditeur est anglais, il travaille pour certains produits en étroite collaboration avec US Gold. La grande nouvelle, c'est qu'ils viennent de mettre sur pieds, en juillet, une équipe de développement en France. Et en France, on mise sur la qualité...

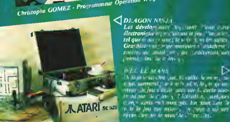
Mourquoi developper en France ? Tout simplement parce que les anglais n'avaient pas dans leur equipe, de programmeurs compétents dans le domaine des 16/32 bits. Ben voilà ! C'est les possesseurs de ST et d'Amiga qui vont être contents. On va enfin exploiter les capacites de leurs bécanes.

La priorité des priorites pour les 5 personnes qui, sous la responsabilite de Marc Djan, ont ce contrat bien précis à remplir, c'est de realiser des conversions d'arcade de haute qualite. Il faut que le joueur retrouve sur son micro, le jeu tel qu'il le connait dans les salles d'arcades. Et là, croyez-moi, ils sont sur la bonne voie car j'ai vu les premiers elements de Operation Wolf et de Dragon Ninja : c'est prometteur ! Grands sprites, similitude dans les détails et, à chaque fois que possible, dans les couleurs : graphistes et programmeurs mettent un maximum d'atouts de leur côte. La derniere adaptation mise en chantier est celle de Wec Le Mans. Tous ces jeux sortiront avant la fin de l'annee : tenez-en compte dans votre budget, c'est essentiel !





Christophe GOMEZ - Programmeur Operation Wolf



◁ *DRAGON NINJA*
Les dévelop [illegible] ***électroni*** [illegible] ***tel que*** [illegible] ***Gra*** [illegible]

WEC LE MANS ▷
[illegible]



Et comment est-on arrivé jusque là ? Pour la petite histoire, il faut savoir que Marc Djan est un fêlé complètement branché par l'arcade. Il a eu toutes les consoles ou presque depuis que ces engins existent. Il hante les salles obscures en se déchaînant sur les joysticks. Accessoirement, il programme et conçoit. Résultat ? Pas crade sûrement puisque les anglais se sont laissés séduire. Lors du PCW à Londres, en 1987, on lui confie la réalisation de Combat School sur les 16/32 bits. Hélas, Konami a décidé de faire développer le jeu aux Etats-Unis, sur Amiga. Pourtant, les gens d'Ocean, qui ont vu Hotball, une réalisation originale de Marc Djan, restent demandeurs pour un travail en collaboration. Des accords sont signés pour le compte de Prestasoft avant d'aboutir à la création d'Ocean France.

Pour Ocean, cette alliance conduit vers une plus grande ouverture sur le marché français. L'équipe de Marc Djan apporte son talent et son expérience du jeu d'arcades. Les anglais mettent dans la corbeille de mariage leur savoir faire en gestion du personnel (ici, on travaille à son propre rythme, sans horaires imposés, dans une ambiance de camaraderie, mais avec des dates à respecter) et leur "flair" dans le choix des jeux à convertir. Une meilleure exploitation des caractéristiques propres au marché français est un argument commercial non négligeable, les joueurs devenant de plus en plus exigeants. Comme on les comprend ! Une certitude néanmoins, les jeux en préparation ne devraient pas les décevoir...

Réaliser des conversions d'arcade de haute qualité.



Philippe CHASTEL - Programmeur Wec Le Mans

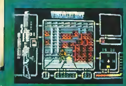
Marc DJAN en plein travail



Michèle BACQUE - Graphiste



OPERATION WOLF
La machine d'arcades qui n'est plus à présenter puisqu'on peut la voir dans toutes les bonnes salles. Le jeu sur micro ne sera pas piloté par l'arme automatique. Sur ST, c'est la souris qui commandera les tirs. Je m'suis laissé dire que, à la place de cette imposante machine, programmeurs et graphistes préfèreraient disposer d'un réfrigérateur. Si vous voulez faire un geste pour eux...



WHERE TIME STOOD STILL
Bravo Ocean, pour avoir choisi un titre aussi chiant à prononcer ! Bon, la photo vient de la version ST de ce jeu d'aventure où l'image, en noir et blanc, rien à voir avec Lavilliers, est du plus bel effet.

VINDICATOR
Pour le moment, c'est sur C64. On vous reparlera très prochainement de ce titre signé Imagine.

COMMENT PEUT-ON VIVRE 10 ANS AVEC LE MEME LOGICIEL ?

C'est la question que l'on peut se poser lorsque l'on tente de percer le secret de Sublogic et du Flight Simulator... (1.500.000 exemplaires vendus). Rendez-vous compte, cette société de l'Illinois a, en dix ans, réalisé le Flight Simulator II, Jet et des Scenery Disks. Mais, pour mieux comprendre ce succès, faisons un bond en arrière.


Flight Simulator PC (EGA)

Ça se passe à l'epoque ou l'informatique faisait ses premiers pas. Deux hommes se rencontrent alors. L'un, Stu Moment, est pilote d'avion, l'autre, Bruce Artwick, est mathematicien. A l'origine de Flight Simulator, une sorte de pari : "Tu m'apprends à voler et moi je te fais un simulateur de vol sur ordinateur". Voilà qui n'etait pas tombe dans l'oreille d'un sourd et c'est ainsi qu'allait naître le premier simulateur de vol. Quelque temps plus tard, IBM entamait des recherches sur ce qui allait devenir le PC et Microsoft commençait a ecrire le DOS. Mais il est bien évident que l'on ne peut lancer un nouvel ordinateur sur le marche sans logiciel. C'est pourquoi Flight Simulator fut commande a nos deux "pilotes mathematiciens".
Aussi, aucune demo sur PC ne se faisait sans Flight Simulator.

Arriverent ensuite sur le marche, les premiers compatibles PC. Mais il leur fallait faire la preuve de leur entière compatibilite et c'est a nouveau Flight Simulator qui fut désigne comme test. Imaginez le nombre impressionnant d'exemplaires mis alors en circulation...
Devant ce succes, Sublogic allait devoir se mettre au travail pour de nouveaux softs : les Scenery Disks. En effet, les pilotes americains desiraient survoler leur etat, et retrouver les pistes célèbres, les monuments ; bref, il fallait creer de nouveaux softs. Puis ce fut au tour des Europeens et des Japonais de reclamer a cor et à cri une version leur permettant de survoler leur territoire.
Petit à petit, la demande devenant plus forte et plus exigeante, Sublogic a développe les Scenery Disks avec beaucoup plus de recherche que les premiers.
C'est pourquoi les derniers en date permettent de repérer sur votre écran des sites celèbres tels le penitencier d'Alcatraz, le Golden Gate etc. On annonce même pour l'un des prochains Scenery Disks l'immeuble Sublogic...
De plus, Sublogic a sorti un soft un peu plus facile à aborder pour un non-aviateur, qui se nomme Jet, plus proche du jeu que du simulateur.
Ainsi, autour d'un même theme, cette societe d'edition americaine a réussi l'incroyable performance de vivre durant une dizaine d'annees. Pendant ce temps, l'équipe s'est etoffée (75 personnes) et la demande a crû sans cesse.
Aujourd'hui, Sublogic developpe un Flight Simulator destine aux aero-clubs et commandé par la Féderation américaine d'aviation. Ce soft, adapte à un poste de pilotage permettra une parfaite simulation au sol. Fantastique un tel succes n'est-ce pas ?


Bruce Artwick —— *Stu Moment*



Simulation... Stratégie... Suspens.
Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable !
THE BARD'S TALE.
"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."
TILT
PEGASUS.
"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."
ARCADES.
ARCTICFOX.
"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."
TILT.
THE ARCHON COLLECTION.
"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."
TILT.
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUE PAR UBISOFT.
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software
Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variete d'ordinateurs. Commodore C64 Commodore Amiga, Atari ST IBM Spectrum Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels.
Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complete des produits EA, veuillez écrire a
Electronic Arts, 11 49 Station Road Langley Berkshire SL3 8YN, Angleterre ou appeler notre service

ADAPTATIONS



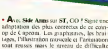
Vixen (Amiga)



Vixen (PC Ega)

Super Ski (Amiga)

Side Arms (ST)



• **A**vec **Side Arms** sur **ST**, GO ! Signe une adaptation des plus correctes de ce coin-op de Capcom. Les graphismes, les bruitages, l'illustration musicale et l'animation sont réussis mais le niveau de difficulté nous a semblé un peu élevé. Tant mieux pour les champions, tant pis pour les autres. Hélas, l'option 2 joueurs, présente sur l'original et la version C64, a disparu lors du passage sur ST. Quant à la notice, elle n'évoque même pas les commandes pour cette adaptation.

• **M**artech fait plaisir aux possesseurs de **PC** et autres **Amiga**. Voici **Vixen**, la plantureuse blonde capable de se changer en renard. C'est mon pote Marcel, le rédac'chef de PCompatibles qui va être content : sur PC, la carte EGA est reconnue automatiquement ce qui laisse au jeu (et à l'héroïne) tout son charme. Par contre, si sa foulée est toujours aussi majestueuse, elle est beaucoup plus lente, hélas ! Par contre, la version Amiga ressemble à s'y méprendre à la version ST. Alors ? Ben, c'est tout bon...

• **M**erci Microids, d'avoir pensé à nous, utilisateurs de l'**Amiga**. Cette version de **Super Ski** est époustouflante à l'image de ce qui avait été fait sur ST. Impression de vitesse, sauts sur les bosses, bords de piste matérialisés par des tas de neige, et toutes les options d'entraînement, de compétition, de choix des pistes. A ne pas rater !

• **Bermuda Project** de Microrsoft vient de sortir sur **Amiga**. C'est une adaptation qui ressemble tant à la version ST que nous ne vous mettons pas de photo... d'autant plus que les graphismes n'ont rien de génial. Si vous en doutez, relisez Arcades n° **10**.

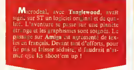
Electronic Arts a sorti **Arctifox** sur Amstrad **CPC**. Certains pourront le trouver-bien. Nous, on pense que l'adaptation n'est pas très réussie, les déplacements sont assez lents et les réactions sont molles... Fort heureusement, il reste la part de stratégie qui, finalement, prime sur l'arcade. Si vous attendiez avec impatience après avoir lu notre test dans Arcades n° 3, vous vous laisserez peut-être tenter !

• **Gunship** est là ! Possesseurs de **CPC**, vous avez bien entendu, Gunship est là ! Avouez que vous l'attendiez ! Les champs de bataille, la gloire, les médailles sont à la portée de vos talents de pilote d'hélico. MicroProse a éprouvé quelques difficultés pour adapter cette valeur sûre de la simulation sur Amstrad : les animations sont assez lentes mais les détails et les couleurs sont là... On ne peut pas tout avoir avec un 8 bits ! Pilotes d'hélicoptères de combat, à vos casques !

• **L**'élite, c'est vous ! Non, c'est Elite, pardon. Voici **Ikari Warriors** sur **Amiga**. De belles soirées en perspective, à affronter les guerilleros dans la sueur et l'enfer. Un must parmi ce genre de jeux. A posséder si vous aimez la guerre et l'arcade sans pitié !

• **Lazer Tag** est sur Amstrad **CPC**. Dans l'ensemble, les caractéristiques essentielles de ce jeu présentés dans Arcades n° 10 n'ont pas beaucoup changé. Le niveau de difficulté reste assez bas et GO ! donne aux possesseurs de CPC une version aux graphismes et illustrations sonores plutôt corrects. Mais l'animation est lente.

• **Mortville Manor,** longtemps en tête de hit sur ST vient d'être édité par **Lankhor** sur Amiga. Les graphismes sont semblables à ceux de la version précédente. La synthèse vocale a, par contre, souffert de cette adaptation. Mais dans l'ensemble, le jeu conserve ses qualités, alors pourquoi ne pas vous laisser tenter par l'aventure ?



Microdeal, avec **Tanglewood**, avait signé sur ST un logiciel original et de qualité. L'aventure se passe sur une planète étrange et les graphismes sont soignés. Le passage sur **Amiga** est agrémenté de textes en français. Devant tant d'efforts, pour ne pas se laisser séduire, il faudrait n'aimer que les shoot'em up !



Gunship (CPC)



Ikari Warriors (Amiga)



Lazer Tag (CPC)



Mortville Manor (Amiga)



***Ah** oui, pour notre premier jeu de la semaine, nous avons choisi un soft qui déchaîne la critique chez nos testeurs. Pour certains, c'est une excellente adaptation, pour d'autres en revanche, c'est bien plus que décevant.*

Tout d'abord, il est bon de souligner, que ce jeu était annoncé depuis quelque temps, donc très attendu des joueurs.

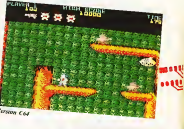
C'est pourquoi il nous a semblé intéressant d'en faire le tour en tentant d'en extraire tout ce qu'il peut présenter de bon ou de mauvais.

L'avis de la rédaction

Nous, nous avons testé les versions C64, ST et CPC. Pour la dernière, il faut bien avouer qu'elle n'a franchement rien de génial. Aussi nous ne vous conseillerons pas l'achat de Bionic Commando sur CPC (sauf si vous ne connaissez pas la version de salle de jeux). Sur C64 on ne peut pas négliger la qualité de la réalisation qui vous permet de guider les membres du commando avec beaucoup de facilité et qui présente une musique franchement sympa. Seul reproche, le graphisme des décors est trop fourni et particulièrement lassant pour les yeux.



Version CPC



Version C64

Tout d'abord, voici l'avis de deux testeurs fous, Frédéric et Rodolphe.

"**E**ngagez-vous qu'ils disaient, engagez-vous, vous verrez du pays" qu'ils ajoutaient eh bien je me suis engagé dans les Bionic Commando, et aujourd'hui j'en bave. Les forces extraterrestres de l'ignoble Zargon oppressent et saccagent la terre, la seule chance de sauver notre bonne vieille planète c'est nous les Bionics Commandos. Il faut vous dire que nous ne sommes pas n'importe qui mais l'élite des commandos. Notre bras bionique qui, en se tendant, s'agrippe à tout objet au dessus de lui nous permet de grimper et de nous balancer de plate-forme en plate-forme. Les extraterrestres n'ont qu'à bien se tenir, notre bras nous aide aussi à attraper des provisions et des armes parachutées dans la zone de combat. Ce terrible bras, et c'est là sa dernière qualité (si je vous jure !), peut aussi asséner des coups mortels aux ennemis. Ainsi équipé il n'y a plus qu'à passer à l'attaque. Le but de notre mission est de détruire l'ordinateur commandant le lancement d'une terrible arme mise au point par les vilains envahisseurs. Mais avant d'en arriver là, il y a du pain sur la planche, et des extraterrestres à mettre entre quatre planches à dix pieds sous terre. Pour atteindre l'ordinateur il va vous falloir traverser cinq zones de combat différentes et plus difficiles les unes que les autres. Chaque champ de bataille possède un décor différent, on découvre successivement une forêt mourante, un château, un complexe souterrain, une salle de contrôle, un silo. Les ennemis que vous allez devoir détruire sont nombreux et très variés, cela va des abeilles géantes aux extraterrestres kamikazes.
En définitive on passe un bon moment avec "Bionic Commando". La progression de niveau en niveau pas trop difficile donne envie de continuer. Bionic Commando est un bon jeu d'arcade-aventure qui soutient la comparaison avec d'autres.
Rodolphe

Testé sur CPC

Fiche technique

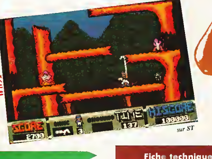
Alors tu le trouves comment Bionic Commando sur CPC ? Ben je pense qu'ils se sont pas mal débrouillés pour adapter ce célèbre jeu de chez Capcom sur notre ordinateur préféré. Les graphismes sont de bonne qualité, on regrette cependant d'avoir un peu mal aux yeux rapidement (choix des couleurs et finesse des personnages). Le son peu présent (bruits du bras bionique et des tirs) est néanmoins suffisant. Il est dommage que seulement un peu plus de la moitié de l'écran soit utilisée. En effet est-il bien utile de voir inscrit "Bionic Commando" sur une si grande partie de l'écran ? En conclusion si vous aimez l'arcade-aventure vous pouvez acheter Bionic Commando.

13/20
Distrayant, j'y retourne.



Version Atari ST enfin.

Voici un jeu un peu déroutant au depart mais tres vite captivant. Les sprites, de petite taille sont bien animes, la musique est tout à fait en harmonie avec la rapidite du jeu. Côte couleurs, c'est beaucoup plus clair que la version C64, aussi cela permet de jouer beaucoup, beaucoup plus longtemps. L'interêt est sans cesse croissant, aussi Bionic Commando deviendra vite l'un des jeux que vous aurez à la portee de la main, tout près du micro..
Dans l'ensemble, concluons en disant que Bionic Commando repond tout à fait à l'appellation "Jeu d'arcade", tant pour la rapidite que pour l'intérêt. Notre note globale sera donc superieure à celles attribuées par Fréderic et Rodolphe. Pour nous Bionic Commando, ça vaut tout de même 15/20



sur ST

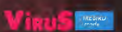
Cela faisait dejà dix ans que l'envahisseur décimait notre monde. L'Homme qui valait trois milliards avait sûrement disparu mais nous, nous possédions encore des membres bioniques pour mieux nous défendre contre les forces ennemies.
Les "Bionic Commando" (ou commandos bioniques, au choix) furent crees pour detruire la base ou se trouvait l'ordinateur commandant les armes destructrices des envahisseurs.
Ce n'etait en fait que des extraterrestres venus d'ailleurs mais terriblement cruels.
Voilà en quelque sorte le scenario de la derniere adaptation d'un jeu Capcom donc c'est encore un jeu d'arcade (ah, vous l'aviez devine !).
Frédéric

Testé sur ST

Fiche technique

**Venu des cafés où les passionnés des jeux d'arcades depensent leur agent voici le logiciel ("Bionic Commando" évidemment). A présent, vous n'aurez qu'à dépenser un peu d'énergie pour manipuler le joystick (ou la souris).
Très simple d'utilisation, on comprend rapidement le but du jeu, qui n'a rien d'original : avancer et détruire.
Les graphiques du fond et les personnages sont très médiocres mais l'animation est assez bien réussie.
Par contre l'ordinateur émet une musique mélodieuse que l'oreille aime à entendre.
Enfin un jeu d'arcade avec une bonne animation sonore mais trop décevant si on prend en compte l'originalite et le graphisme.**

10/20





Dérivé d'un jeu sur Archimèdes, voici un soft très particulier dont le but est de sauver la planète, envahie par les extraterrestres. Ces derniers ont décidé de polluer le paysage en y pulvérisant un virus. Classé parmi les jeux d'arcades, ce logiciel n'est pourtant pas un shoot'em up.

C'est d'abord un jeu dont la principale qualité est la 3D. En effet, les paysages semblent flotter dans l'espace et l'engin que vous dirigez est semblable à un cerf-volant. Vous le guidez soit grâce aux touches du clavier, soit avec la souris.

Mais le propre de ce jeu est l'inertie. C'est pourquoi il vous sera excessivement difficile de guider le vaisseau. C'est aussi ce qui fait de lui un excellent soft, dont l'originalité n'est plus à démontrer et dont l'intérêt croît sans cesse. C'est, sur ce point, presque aussi captivant que The Sentinel. C'est vous dire ...

En tout cas, tirons notre chapeau aux programmeurs et graphistes de chez Firebird qui savent créer des jeux "intemporels".

Laurence

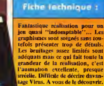
Un autre avis

La première approche avec ce jeu pourrait être : "Non, mais dites, qu'est-ce que c'truc ?" tant les graphismes, le décor, le scénario sortent de l'ordinaire. Et peu à peu on est charmé par son originalité, ce sentiment de nouveauté et la surprise de départ se transforme bientôt en curiosité elle-même devenant de la sympathie pour finir en franche adoration. D'autant plus que la richesse de ce jeu est certaine. Je vous garantis des heures, souris à la main, afin de bien maîtriser votre hoverplaner car son mouvement, basé sur le problème de l'inertie est très difficile à contrôler et cette difficulté aura peut-être tendance à rebuter les moins courageux. Mais ce qui est sûr, c'est que cette première étape passée, votre hoverplaner bien en main, vous avez devant vous des heures de jeu !
Il vous faudra en effet parcourir le monde entier, chercher vos ennemis, les détruire afin de veiller au salut de notre bonne planète.
Tout ceci dans un décor fabuleux, une musique aussi variée qu'étrange, voire même angoissante.
N'hésitez pas à entrer dans le monde de Virus ! Je lui mettrai 16/20.

Nathalie.

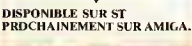
Testé sur ST

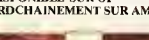
Fiche technique :



Fantastique réalisation pour un jeu quasi "indomptable"... Les graphismes sont soignés sans toutefois présenter trop de détails. Les bruitages assez limités sont adéquats mais ce qui fait toute la grandeur de la réalisation, c'est l'animation excellente, presque irréelle. Difficile de décrire davantage Virus. A vous de le découvrir.

16/20
Un jeu qui devient vite une drogue...





DISPONIBLE SUR ST
PROCHAINEMENT SUR AMIGA.


GALACTIC
conqueror
VERSION ATARI ST
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES
VERSION AMIGA
AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .
TITUS

Mickey Mouse

Gremlin
Arcade/Aventure



Sur une célèbre musique de Paul Dukas, voici l'entrée en scène de la souris la plus célèbre du monde : Mickey Mouse (il y a aussi Speedy Gonzales mais se sera pour plus tard...). Notre petit héros en short rouge et gants blancs va tenter de rendre la sérénité à Disney Land. Pour ce faire, il va devoir réaliser une opération de sauvetage des quatre tours du château de Disney. Il possède, à cet effet, deux armes. L'une, le maillet, lui servira à taper sur la tête de certains monstres (les grands monstres à la mâchoire de requin, au pantalon vert et aux menottes agitées par exemple). L'autre arme, un revolver à eau, est la plus utilisée car c'est elle qui met à mort les dinosaures, les petits fantômes à lunettes...
L'eau, qui sert de munitions, est la force vitale de Mickey, c'est pourquoi il est très important tout au cours de la partie d'avoir un œil sur le compteur. Lorsqu'un monstre meurt, il laisse toujours à la souris noire un bonus. Dans environ 80 % des cas, il s'agit d'une fiole d'eau mais parfois aussi d'une clé (indispensable pour visiter toute la tour) ou de glue, d'armure, d'éclair dont la fonction est explicitée dans la notice.
A vous de venir en aide à la plus mignonne de toutes les souris, vous verrez que ça vaut vraiment la peine d'être achetée.
Laurence

Un autre avis

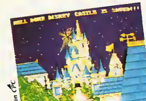
Rien que le personnage de Mickey devrait suffire à assurer le succès (commercial) de ce jeu, il faut reconnaître qu'il possède suffisamment d'atouts pour justifier, au moins en partie, sa probable entrée dans les hits. Le jeu n'est pas trop facile et le château de Disney ne sera pas sauvé de si tôt. Jeu d'échelles, labyrinthes, tapis roulant... L'univers du château est assez varié, de même que les ennemis que rencontrera Mickey. Certes, la version ST est la plus réussie, grâce aux possibilités de la machine, mais il ne faut pas oublier les autres machines. Si l'on fait une synthèse de la réalisation d'ensemble on arrive à une note que je situerai à 14/20
Marc

Testé sur ST

Fiche technique :

Mickey Mouse est sans conteste l'un des softs les plus sympa que j'aie rencontrés ces derniers temps. En effet, il possède tout ce qui est nécessaire à une future tête de hit. De la musique (inspirée de l'Apprenti Sorcier), aux effets sonores fantastiques, de la fidélité au personnage fétiche de Walt Disney, de la qualité de l'animation (très "dessin animé") aux superbes couleurs, de la difficulté du jeu enfin à l'intérêt sans cesse croissant : rien n'a été oublié. C'est super mignon, brillamment réalisé, bref c'est pour moi un véritable coup de cœur.

18/20
Sur ST, c'est génial



Version CPC

Version CPC

J'ai testé la version CPC et l'ai trouvée bien moins intéressante que la version ST.
En effet, malgré une animation réussie, il faut avouer que les décors sont trop fournis en détails, ce qui rend le jeu très difficile. En outre, il existe dans cette version beaucoup plus de labyrinthes à explorer que sur ST. On a vu de bien meilleures réalisations sur CPC. Dommage pour Mickey...
13/20

Version C64

Cette fois, les labyrinthes ressemblent beaucoup à ceux que l'on rencontre sur ST, ainsi la carte établie est la même pour les deux versions. La réalisation est plutôt sympa pour les salles secondaires mais très décevante pour les principales salles de la tour ; Mickey a pris un coup de soleil...
14/20

Version Spectrum

Voilà une version dont la réalisation est de bonne facture. L'animation est fluide et rapide, ce qui est rare sur Spectrum. Les labyrinthes identiques à la version CPC sont toutefois plus clairs, bref, voici qui devrait réjouir les possesseurs de Spectrum.
15/20

Disponible sur ST, CPC, C64, Spectrum.
Bientôt sur Amiga.



Teste sur ST

Sur ST

Mickey Mouse : le labyrinthe de la flaque

Murs délimitant les salles —— Cloisons à l'intérieur des salles

Escalier que l'on trouve dans les salles de départ

(N B. : l'intérieur des salles est légèrement différent dans les versions CPC et Spectrum mais le plan reste identique)

STREET FIGHTER

Go ! Arcade/Combat



Version CPC

Vous avez l'âme d'un combattant mais la nature a été chiche avec vous et vos possibilites physiques sont plutôt limitees ? (Pourtant, allez, avouez-le, vous les avez frequentees les salles de musculation... ! et malheureusement sans résultat, vous n'êtes toujours pas une armoire à glace...)

Eh bien, l'avantage avec Street Fighter, c'est qu'il vous met dans la peau d'un beau et fort athlete (vous savez avec des muscles volumineux, ouais !, un peu comme musclor...) Vous allez donc pouvoir vous venger de la nature en vous battant dans les rues des grandes villes de cinq pays differents (disons pour tester vos connaissances en geographie : Londres, New-York, Pekin, Tokyo et attention un peu plus dur... Bangkok) contre 10 des pires caids du coin (vous voyez un peu du genre Hooligan...).

Ainsi, en plus, vous vous paierez à domicile un voyage à travers le monde : chouette, non ?!

A vous de choisir votre pays et d'utiliser vos tours de force : allez y, un coup de poing en pleine figure, oh il a l'air tout pal le Ricain. . et hop ! un saut périlleux au-dessus de sa tête, on s'accroupit, une demi-vrille, un coup de pied : il est à terre. Facile, non ? Ouais, mais faites gaffe de ne pas ramasser trop de marrons sinon votre force va diminuer et vous allez bientôt gésir aux pieds de votre adversaire.

Et surtout, gardez de la force pour la manche spéciale, car vous devrez alors fendre à la seule force de vos mains, grâce à un coup de karate une énorme pile de paves en beton .. Alors, si comme moi vous tenez à vos mains (sans quoi je ne pourrais plus vous ecrire...) vous avez interêt à vous menager lors de vos combats.

Bonne chance, futur monsieur muscles.

Nathalie

Testé sur AMIGA

Un autre avis

Vu la tronche des mecs qui m'attendent au coin d'la rue, je sens que ça va cogner dur ! Z'ont pas de frimousses de premiers communiants. Qu'on soit à Tokyo ou à Londres, c'est toujours la même chose : on peut pas s'ballader sans tomber sur les loubards du coin. Karaté, boxe française ou totale improvisation dans un style très personnel, tous les coups sont permis. Dix adversaires m'attendent mais j'ai bon moral : on ne m'a pas appelé Street Fighter pour rien. Mon nom c'est Ryu et l'adversaire que je redoute le plus c'est Birdie, un colosse punk aux coups de boule redoutables. Mais j'ai un bon dentier !
Marc

Testé sur CPC et ST

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, C64, CPC.
BIENTOT SUR SPECTRUM.

Un autre avis

Ben moi, je suis déçue... Non pas par le soft mais par la façon dont il est perçu. Ouais, pour moi Street Fighter c'est un superbe jeu de Kung Fu, un peu lent certes, mais extrêmement bien réalisé quant aux détails et tout particulièrement à la physionomie des combattants. Moi je lui mets une bonne note pour la finesse des techniques de combat, pour la richesse des décors et sprites. En plus, avouez que des sprites de cette taille là, ça ne court pas les rues.
Alors pour Street Fighter, je me fierai à mon coup de cœur et lui attribuerai 16/20
Laurence

Fiche technique

Dans le cadre de son accord avec Capcom, Go ! signe avec Street Fighter une nouvelle conversion de jeu de café. Si les sprites sont de taille respectable, les décors bien agréables et la musique sympathique, sur ST comme sur Amiga, les animations sont un peu lentes (surtout si l'on se réfère au jeu d'origine). Par contre la conversion sur Amstrad CPC, abstraction faite des couleurs limitées à 4, est assez réussie sur le plan de la rapidité. Manque la musique ! Sur C64, les sprites sont un peu plus petits. Les commandes au joystick sont bien étudiées et requièrent une bonne coordination des mouvements. Après tout, les arts martiaux, c'est un peu ça ! Dans l'ensemble, on est en présence d'un bon jeu qui paraîtra facile... donc d'un moindre intérêt aux habitués des salles d'Arcades et un peu plus difficile aux autres joueurs. Signalons enfin le manque de rigueur dans la réalisation de la notice qui passe sous silence ou explique mal certaines options du jeu.

13/20

En oubliant la lenteur sur les 16 bits et pour récompenser la conversion sur CPC.





Alien Syndrome

Projetons-nous dans le temps. Nous sommes en 2089, la terre, notre planete a été envahie par des aliens difformes qui ont pris nos dix camarades en otages. Il va donc falloir libérer ces personnages en un minimum de temps, tout en détruisant le plus possible d'aliens et en evitant leurs attaques soudaines.
Scénario classique pour un jeu d'arcade qui n'est autre que l'adaptation d'un coin-op de Sega. C'est d'ailleurs pourquoi ce titre a ete developpe sur la console du même nom.
Dans les trois versions que nous avons testees, le scenario est identique, le plan semble très proche mais la difficulte n'est pas la même. Côte realisation, c'est sans doute la version ST qui detient la pole position malgre un scrolling trop saccadé.
Mais prenons plutôt les versions une par une.

Version C64

Cette fois, c'est en tournant le potentiomètre du volume à fond que vous apprécierez pleinement ce jeu. Encore bravo, le C64 a été exploité parfaitement pour ses qualités sonores. En revanche, les sprites sont un peu trop petits et leur animation est trop "flottante"... Le jeu n'en perd toutefois pas son intérêt. Les couleurs sont nombreuses et Ace prouve encore une fois que ce bon vieux Commodore est toujours un chouette micro. Alors Commodoristes, qu'attendez-vous pour vous procurer Alien Syndrome ?
14/20

Version Sega

Malgré une musique peu fouillée, ce soft est une réussite supplémentaire dans la collection des softs pour console. D'un graphisme travaillé (sans toutefois être fantastique) ce jeu présente de nombreuses autres qualités : l'animation est correcte, le scrolling est fluide, l'intérêt sans cesse croissant et la difficulté bien dosée. Bref, un soft de plus à posséder dans votre ludothèque.
14/20

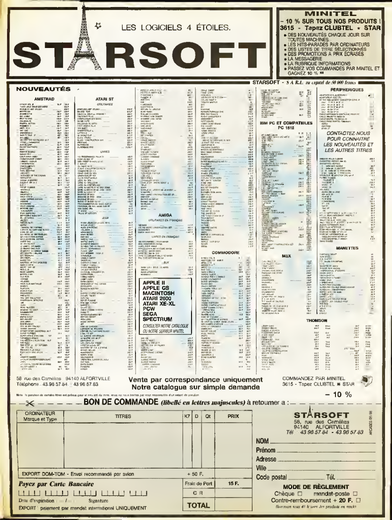
[illegible]

Un autre avis :

J'ai vu, rapidement il est vrai, les différentes versions d'Alien Syndrome et elles ont un point commun : la qualité de la réalisation. Je ne reviendrai par sur le scénario ni sur l'originalité et sur l'intérêt de ce genre de jeu : on aime ou on n'aime pas et, sous certains aspects, il me fait un peu penser à un Gauntlet II... Ce qui est sûr, c'est qu'il plaira aux habitués du coin-op, même s'ils ne retrouvent pas, réunies sur un même micro, toutes les qualités de l'original.
Marc

14/20
Surtout grâce aux versions ST et Console

DISPONIBLE SUR SEGA, ST, C64.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.
STARSOFT
MINITEL
- 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS !
3615 - Tapez CLUBTEL ✱ STAR
• DES NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
• LES HITS-PARADES PAR ORDINATEURS
• DES LISTES DE TITRE SÉLECTIONNÉS
• DES PROMOTIONS À PRIX ÉCRASÉS
• LA MESSAGERIE
• LA RUBRIQUE INFORMATIONS
• PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ 10 %
NOUVEAUTÉS
AMSTRAD
ATARI ST
UTILITAIRES
LIVRES
JEUX
AMIGA
UTILITAIRES EN FRANÇAIS
LIVRES EN FRANÇAIS
JEUX
APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
PCW
SEGA
SPECTRUM
CONSULTER NOTRE CATALOGUE OU NOTRE SERVEUR MINITEL
COMMODORE
IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512
MSX
THOMSON
PERIPHERIQUES
CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTÉS ET LES AUTRES TITRES
MANETTES
58 rue des Camélias 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43 96 57 64 - 43 96 57 63
Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande
COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL ✱ STAR
- 10 %
BON DE COMMANDE (libellé en lettres majuscules) à retourner à :
ORDINATEUR Marque et Type
TITRES
K7
D
Qt
PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion
+ 50 F.
Payez par Carte Bancaire
Frais de Port
15 F.
C R
Date d'expiration / Signature
TOTAL
EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT
STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 64 - 43 96 57 63
NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Tél.
MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ mandat-poste ☐
Contre-remboursement + 20 F. ☐



Nintendo
Simulation conduite

RAD RACER

Je dois l'avouer, c'est en boudant que j'ai chargé ma bécane avec Rad Racer en maugréant : encore une pâle version de Out Run ! Mais, oh !, divine surprise, le petit frère semble tout à fait à la hauteur du grand. En effet, c'est avec délice que je me suis grisée de la vitesse : il faut dire que j'ai à ma dispostion, une Ferrari ou une Formule 1 suivant mon choix, et contre toutes les lois du code de la route, j'ai poussé ma belle toto jusqu'à 255 km/h. Vous le direz pas aux poulets ?! (hein ?). Si mon mono voyait ça ! (en toute confidence, je suis en train de passer mon permis de conduire, et pour moi l'occasion est inespérée de gagner du fric en économisant quelques heures de conduite...). C'est tordant, je le vois déjà s'agrippant désespérément à son siege avec une mine de papier mâché (pire que d'habitude, c'est vous dire...). De plus, c'est fini les petites routes monotones d'Ille et Vilaine, j'ai trouvé de l'espace ici, en traversant le territoire américain, découvrant aussi San Francisco, les Rocheuses ; j'suis même allee du côté des Balkans, en Grèce, dire un petit bonjour aux déesses du Parthénon. Je vous préviens, y'en a des touristes comme moi et tout au long de mon périple, je les double méchamment, en appuyant sur le champignon comme une malade, et je fais ensuite de jolis pieds de nez à ces escargots de Volswagen, Corvette, Citroen ou encore Mercedes...
Je vous souhaite du courage, car cette version de course semble plus dure que Out Run, et je concède avoir passé des heures devant mon écran afin de venir au bout des 8 circuits (il en a entendu de toutes sortes mon ordinateur...)
Allez ! Je vous quitte : mon mono m'attend... Beurk... ! Le voilà avec sa vieille Visa . ah, quelle était belle ma Ferrari. !
Nathalie



Testé sur Nintendo

Un autre avis

Vous roulez à une allure démente, au volant de votre superbe Ferrari, sur une route bordée de cocotiers, et c'est sans problèmes que vous évitez et grattez sans forcer toutes sortes de caisses du genre «coccinelle». Si je vous demande : «C'est quoi ce jeu ?», vous me répondez tous en chœur : «Out Run», et moi, je réponds : «Perdu, c'est Rad Racer».
Ça y est ! Les Nintendistes ont leur course auto ! Calquée sur le fabuleux "Out Run" de Sega, la réalisation est très satisfaisante. Une animation assez souple, un déplacement de route très bien géré, de beaux décors, bref, de bons atouts qui font de Rad Racer un soft que je vous conseille TRES fortement d'inclure dans votre logithèque.
Emmanuel



Fiche technique

Huit étapes avec différents décors, une lutte contre le temps, des voitures obstacles qui changent à chaque étape et un seul but : aller le plus loin possible. Avouons que le scénario n'est pas sans rappeler celui d'Out Run. Côté réalisation, la surprise est agréable. La route est bien gérée, avec ses côtes et ses virages. L'animation est bonne et... moins saccadée que sur Out Run version console. Par contre, le souci du détail est moins poussé que sur le jeu de Sega : le départ et la sélection d'un air de musique en sont l'exemple. Les commandes sont l'accélérateur, le frein, le turbo (au-dessus de 100 km/h) et... la direction. Hélas, le minuscule joystick de la console Nintendo n'aidera pas le joueur ! L'intérêt du jeu est ménagé car la progression ne s'avère pas facile. Dernier détail, qui n'est pas des moindres : Nintendo a tenté de réaliser une option "relief" et fournit, avec la cartouche, les classiques lunettes rouge-bleu. Les résultats ne sont pas très convaincants et l'on oubliera vite cette possibilité.

15/20
A posséder, c'est certain !

SKRULL

16/32 DIFFUSION
Arcade/Aventure



Vous connaissez Gorok ? Non ? Mais si, Gorok est le chef de la tribu des Hûûns qui sont, comme chacun sait, reconnaissables à leurs pagnes super sexy, à leurs bottes en cuir et à leur célèbre coiffure (crâne rasé et queue de cheval, ça jette !). Ça y est, vous situez ? Eh bien, Gorok a un gros problème. Il n'est d'ailleurs pas le seul : toute la tribu Hûûn a un gros problème : quelqu'un a éteint la lumière ! Résultat : on n'y voit plus rien. C'est gênant !

Et bien sûr, l'interrupteur n'est pas vraiment accessible : au cœur du château de l'Homme-Ombre, à Boulogne les Ténèbres !

Que faire ? Comme d'habitude, c'est à ce moment que le chef a l'idée de génie : "Eh, Skrull, foutu bâtard, amène-toi, y'a du boulot pour toi ici !" s'écrie Gorok avec la douceur qui le caractérise.

Je me permets d'ouvrir ici une petite parenthèse : vous vous demandez bien sûr "pourquoi diantre m'a-t-il appelé bâtard ?" Ne paniquez pas : tonton Arcades est là pour vous l'expliquer. Au cas où vous ne seriez pas au courant, je vous signale que vous êtes issu de l'union contre nature de l'Homme-Ombre avec la Femme-Soleil (ça fait mal ?), ceci explique peut-être cela... Fin de la parenthèse : retournons chez les Hûûns.

"Skrull, tu vas aller rallumer la lumière, je te l'ordonne. Pour mettre toutes les chances de ton côté, je te donne cette épée et ce pagne extra extensible qui te permettra de porter trois objets. Maintenant, au boulot, et ne reviens que si tu as réussi ; car dans le cas contraire...". Ah, ce bon vieux Gorok : toujours aussi sympathique !

Stéphane

Un autre avis

Je ne vais pas vous dire que ce soft est très proche du Barbarian de Psygnosis sinon vous allez vous demander à quoi sert un second avis..

Non, je dirai simplement que Skrull est un beau logiciel, bien ficelé, avec des graphismes qui mettent tout à fait en valeur les nombreuses qualités de l'Atari. Le but : parcourir un grand nombre de lieux à la recherche d'objets et bien sûr du fameux interrupteur. Tout cela se fait grâce à la souris qu'il vous faudra positionner sur les icônes. Rien de bien nouveau à tout cela mais un jeu tout de même excellent. Ce n'est pas toujours en recherchant l'originalité que l'on obtient les meilleurs logiciels. Aussi, je vous conseille vivement l'achat de Skrull qui, de plus, possède un superbe packaging. Dommage toutefois que la notice soit si succincte...

En outre, je tiens à souligner que je n'ai pas trouvé ce jeu aussi facile que Stéphane, alors à vous d'en juger...

Laurence

14/20

Un bon soft, de beaux graphismes. A posséder.

Testé sur Atari ST

Fiche Technique :

Vous connaissez Barbarian de Psygnosis : vous n'allez pas être dépaysé car le principe de Skrull est le même. Vous dirigez le héros avec des icônes situées sur les bords de l'écran, vous pouvez marcher, courir, sauter, combattre, ramasser et déposer des objets. Leur maniement est plus pratique que sur Barbarian. Autre atout : le graphisme est très joli, plus fourni et plus coloré. Les bruitages sont en majorité digitalisés, mais sont trop peu nombreux. Quelques ombres au tableau toutefois : l'animation de certains monstres aurait pu être plus soignée, la documentation est inexistante (une carte postale !) et le jeu "plante" parfois sans raison. Mais personne n'est parfait ! Skrull entre dans les bonnes réalisations du genre, mais sa relative facilité ne lui confère pas, hélas, une durée de vie illimitée.

14/20
Les fans de Barbarian ne seront pas déçus.

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Tél. ....

Langage ....

Machine ....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél (1) 48 98 99 00





Las de votre train-train quotidien, vous entrez donc dans le monde fabuleux et enigmatique d'Albedo qui saura redonner du piquant à vos journees. Car on ne vient jamais a bout de ce fantastique vaisseau spatial, (veritable planetoide indetectable), conçu par l'etrange Dick, l'homme possédant tous les secrets de l'univers, secrets lui permettant d'avoir scientifiquement des milliers d'annees d'avance Vous, vous êtes l'homme au scaphandre et au laser, au service de la science et votre mission consiste à lever le voile sur ces secrets jalousement gardés par Dick

En effet, il a volontairement semé dans son vaisseau de multiples embûches : ce n'est pas qu'il refuse totalement de livrer ses secrets, mais il tient à ce que vous les méritiez ; il vous faudra donc passer brillamment les différentes épreuves auxquelles vous serez soumis Fermez les yeux un instant seulement . vous abordez le monde d'Albedo. Un écran se presente à vous , grâce à une boule de feu jetant un éclair, sélectionnez vos epreuves : preférez-vous le duel ou une epreuve solitaire ? Allons-y pour la deuxième : caressez votre souris, attendez la decision de l'honorable Dick : quoi ?! 14 epreuves solitaires différentes, chouette non ? Oui, mais attention ! Les 4 premieres seulement sont disponibles, les autres étant accessibles si vous franchissez un seuil imposé par Dick a l'une des 4 premieres Vous avez choisi l'épreuve "Glock" Bien, allons-y. Tiens, qu'est-ce qui se passe ?! Une force inconnue vous entraîne dans les sous-terrains d'Albedo. Vous voilà entre 4 murs metalliques. Tiens, vous me dites que vous volez ! Eh pas étonnant, vous êtes en apesanteur !
Ah ! ah ! ah !... Attention... ! Regardez un peu ce machin bizarroide qui fonce sur vous, ne tremblez pas. . ! Tirez au laser bon sang !

Ainsi, tout au long de votre parcours vous aurez à vous battre contre des météorites, des monstres ou des insectes tous aussi horribles les uns que les autres Pour les duels, Dick vous a concocte 4 jeux differents où vous aurez à faire preuve de beaucoup d'adresse.

Mais surtout, pas de gestes superflus et de tirs inutiles, sinon votre force vitale et la puissance de votre laser diminueront petit à petit jusqu'à un stade irremediable et alors pauvre de vous, vous ne réussirez pas a briser les secrets de Dick.

Cette version de combats dans un decor de science-fiction est tout à fait original et se démarque de beaucoup d'autres puis qu'elle est plus ou moins inedite, ce qui est evidemment appréciable Autre part positive une game de jeux très etendue (15 au total) qui vous permet d'avoir plusieurs softs en main Par ailleurs, tous ces jeux sont calques les uns sur les autres puisqu'ils sont bases sur le déplacement d'un scaphandrier en apesanteur, luttant contre differents ennemis au moyen de son laser

Nathalie
Testé sur ST



Fiche technique

Une présentation originale jusque dans les menus de sélection d'options, c'est le premier atout d'Albedo qui regroupe 15 épreuves aux graphismes colorés, parfois un peu trop chargés, mais avec des sprites bougeant dans tous les sens. Le son, sans être exceptionnel, est composé d'une musique et de divers bruitages. Mais l'ergonomie du jeu laisse un peu à désirer : qu'elle se fasse au joystick ou à la souris, la commande du personnage est assez délicate. Il faut voir là une difficulté supplémentaire.

13/20
Dépaysement garenti mais gare au découragement.



Un autre avis

Amateurs d'arcade qui diffère un peu du traditionnel shoot'em up, voici un jeu qui devrait vous plaire. Pour ma part, je trouve le concept original, la variété des épreuves intéressante, mais je dois avouer que je ne peux consacrer beaucoup de temps a Albedo sans souffrir des yeux. En effet, malgré une bonne réalisation, les sprites me semblent trop petits et les contrastes des couleurs vraiment fatigants. Heureusement qu'une option de sauvegarde de partie a été prévue. . Tout l'intérêt du jeu repose dans l'inertie des sprites, aussi difficiles à contrôler au joystick qu'à la souris A vous d'en juger .. Pour moi Albedo est un jeu qui ne se démodera pas, mais qui ne sera pas non plus une tête de hit Alors la note ? Oh ! 13/20 pour l'originalité
Laurence

OVERLANDER

ELITE
Course



Me voilà enfin prêt pour le premier voyage dans le futur ; mon ordinateur, le logiciel, le joystick, c'est bon tout est présent. J'introduis le logiciel dans le lecteur, j'allume l'ordinateur et c'est le grand départ... Après une dizaine de secondes, je vois déjà mon futur moyen de locomotion qui n'est autre qu'une voiture. Et j'arrive bientôt en 2025. Je sais maintenant ce qui m'attend. L'avenir n'est vraiment pas brillant, nous autres êtres humains, sommes descendus sous terre car la vie à la surface est devenue difficile, tant par la destruction de la couche d'ozone (qui réduit petit à petit toute forme de vie) que par les routes fréquentées par des bandes de brigands. Et moi, moi qu'est-ce que je "fous" dans ce monde si malsain ?
Simple, je suis en quelque sorte l'un des justiciers de l'an 2000 qui, malgré tous les dangers, doit transporter des marchandises entre deux villes. C'est un travail qui rapporte très, très gros ou qui mène tout droit en enfer : mais ces brigands, sans dieux ni lois, feront tout pour m'en empêcher... Qu'importe, je prends mon courage à deux mains et je me prépare à affronter ces horribles humains. Je fais le plein d'essence, je me munis de quelques munitions et je pars pour l'aventure ou la mort...
Frédéric.

Un autre avis.

Overlander est un jeu de course poursuite où tous les coups sont permis, à l'image de Space Racer, par exemple. Si les graphismes n'ont rien d'exceptionnel (mais le scénario fait état de paysages dépouillés...), les animations sont assez bien faites, et creux, bosses et virages s'enchaînent à un rythme endiablé. Le véhicule guidé par le joueur est armé en fonction des moyens financiers dont dispose le pilote, et d'un choix initial assez vaste. Sur la route, il rencontrera de nombreux ennemis qu'il faudra éliminer ou éviter. Le tableau de bord supporte les indicateurs de vitesse, le compte-tours, la jauge d'essence et les témoins d'armement.
Les étapes sont assez difficiles à franchir, ce qui risque de dérouter rapidement les débutants. Par contre les virtuoses y verront un intérêt supplémentaire !
Un point reste obscur : la sélection des armes spéciales, telle qu'elle est mentionnée sur la notice, était sans effet sur l'exemplaire du jeu dont nous disposions.
Quant à la musique, elle n'est présente qu'en début et fin de partie et cède la place, au cours du jeu, à des effets sonores assez moyens.
Dans l'ensemble, Overlander est divertissant et, pour sa rapidité d'animation, je lui mettrai 13/20
Marc.

Testé sur ST

Version Amstrad CPC

Overlander sur CPC n'est pas une merveille... même si l'on n'a pas vu auparavant la version ST, on remarque une certaine lenteur dans l'animation. Quelques éléments du décor ont été changés, notamment les carcasses de voitures qui apparaissent sur le bas côté.
Certains ennemis semblent un peu plus agressifs (les motards) et le jeu conserve sa relative difficulté due à la longueur des étapes.
Enfin, la réponse aux sollicitations du joystick n'est pas immédiate, surtout pour le déclenchement du tir pendant les virages. Le son n'a pas été oublié : bruits de tirs, du moteur et de freinage. Un jeu de réalisation assez moyenne : 14/20.



Version CPC

Fiche technique

Course poursuite sans grande originalité, Overlander ressemble au début du jeu à un simulateur car le joueur choisit l'équipement de son bolide avant le départ.
L'écran est divisé en 3 parties : en haut, le score et l'argent restant ainsi qu'une indication du niveau. Au centre, le paysage. En bas, le tableau de bord avec les indications essentielles concernant le fonctionnement du petit bolide. Graphismes et animations sont, dans l'ensemble, très bien faits. Seules les étapes sont un peu trop longues, ce qui ennuira le joueur.

13/20
Un jeu qui va sûrement plaire !

DISPONIBLE SUR ST, CPC
BIENTÔT SUR SPECTRUM, C64.

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT



DISPONIBLE POUR :
ATARI ST, AMIGA, IBM PC et Compatible,
*COMMODORE 64,
AMSTRAD, SPECTRUM

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.
Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers qui ont tous bien sûr des qualités et des talents variés sont s'engagé sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth. Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.
Dans les gouffres qu'ils pénétreront, les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à affronter des êtres surnaturels, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes et d'une multitude de créatures aussi redoutables les unes que les autres. Mais en comparaison avec ce qui les attend ensuite toutes ces épreuves ne sont qu'un jeu d'enfant... Les disques en platine que vous devez retrouver sont placés sous la surveillance de Khisanth, un authentique dragon noir. Et il n'existe qu'un seul moyen pour venir à bout de ce monstre tout puissant.
Trouver la clé qui détruira Khisanth ou vous hanterez à jamais le royaume de Krynn.



Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Tél. 1 48 98 99 00

1988 TSR Inc. All rights reserved. Advanced Dungeons and Dragons is a trade mark owned by TSR Inc. Lake Geneva WI U.S.A. and under ... Mountain View CA, U.S.A.

MAYDAY

A L'AIDE !...

• **Q**ui va venir en aide à Fabrice Bernard qui ne connaît pas le mot de passe pour débloquer les commandes dans **Acrojet**. Et puis, le pauvre Fabrice n'arrive pas à trouver les lieux de rendez-vous pour **Miami Vice**. Soyez sympa, répondez-lui.

PHANTASIE III

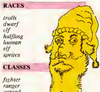
• **Q**uelques conseils pour Phantasie III. Voici un exemple de bonne équipe de départ.

RACES

trolls
dwarf
elf
halfling
human
elf
sprites

CLASSES

fighter
ranger
wizard
monk
priest
thief



Lors de vos premières sorties en dehors des villes, ne vous éloignez pas trop, et, quand la constitution sera descendue de moitié environ, ne vous attardez pas... il sera temps de rentrer.

- A chaque fois que vous allez dans une ville, sauvegardez la partie.
- Lorsque vous aurez obtenu assez d'expérience pour les changements de classe, préférez les *fighters* et les *wizards*. Ils vous seront utiles pendant les combats.
- En ce qui concerne les *skills*, priorité au voleur, il faut l'écouter. C'est en effet grâce à lui que vous ne serez pas surpris en plein sommeil lors d'une attaque nocturne... il vous aura réveillé.
- Si l'un des personnages s'est fait amputer et que vous avez atteint un niveau proche de 10, faites-vous tuer... vous ressusciterez ainsi en entier !
- Enfin, pour les sorts, les plus utiles lors des combats seront les *"mindblast"* et les *"fireflash"*.

INDICES POUR TASS TIMES IN TONETOWN SUR ST ET AMIGA.

• **V**ous êtes chez votre grand-père, vous allez à la cuisine. Là, vous trouvez une clé, dissimulée quelque part. Maintenant, il vous faut chercher la porte qu'elle peut ouvrir. Dans le laboratoire, il vous faudra trouver un livre, puis un autre objet. A l'est, vous découvrirez un générateur. Il vous faudra actionner les commandes, pénétrer dans le cercle et... vous voilà téléporté dans Tonetown.

Au nord, dans un trou, vous découvrirez un objet. Continuez votre visite vers l'est, le sud. Entrez dans le bâtiment.

Ah ! Voilà Chaz. Parlez-lui. Choisissez une coiffure repoussante (leather Foil). Continuez à l'est. Achetez et enfilez une combinaison, une veste et un cerceau. Maintenant, vous voilà prêt à retourner dans la rue. Au sud (2 fois), vous allez rencontrer Nuyru. Prenez l'appareil photo. Vous voilà chez Ennio, le chien blanc. Allumez l'impimante, l'ordinateur. Donnez votre nom pour obtenir une carte de presse. Vous n'avez plus besoin de la clé. Retournez dehors. Débarrassez-vous du livre et du bocal. Au nord, après le square vous allez trouver un festival rock. Parlez à Stelgad et montrez-lui la carte de presse. Parlez à Zahg. Prenez une photo puis l'instrument. Regardez la photo. Retournez chez Nuyru. Rendez la carte de presse, la veste, la photo, l'appareil, ressortez, reprenez le bocal et le livre. Allez au nord puis à l'est. Prenez les gants. Enfilez-les. Achetez à manger. Buvez. Allez à l'ouest du square. Achetez un phoque. Allez à l'est du square. Achetez le masque noir après avoir laissé l'objet trouvé au labo. Mettez le masque...

Maintenant, je pense vous en avoir beaucoup dit. L'aventure n'est pas terminée mais il faut bien de temps à temps laisser une part de suspense... Bonne chance pour la suite...

SPACE HARRIER

Un petit coup d'pouce pour les 3 premiers niveaux de l'excellent Space Harrier de Elite sur Atari ST, ça vous f'rait plaisir n'est-ce pas ? Look ! Voici l'ordre de succession des différents ennemis qui vous attendent... Qu'est-ce qu'on dit ? Merci, Arcades !

CONCOURS





Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.

- Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page (aucune photocopie ne sera acceptée) et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
- Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
- N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



Cette photo représente le jeu intitulé :

- [ ] King-Kong
- [ ] Donkey kong Junior
- [ ] King-Kong à New-York

Découpez et envoyez cette page avant le :
10 septembre 1988.

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Age : ____

[ ] Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
[ ] Je possède un : ______________________

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc..
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander la catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

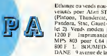
COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/DIQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone : International +44 - 291 257 80 et +44 - 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier
Nous acceptons les règlements par
MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCES
Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 257 80 ou au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Platoon, Thundercat, Pandora, Stac, Gauntlet 2). Vends modem 1200 F. Imprimante MPS 803 pour C64 800 F. L. BOUMEDDANE 9 avenue de la Redoute - 92600 Asnières

Vends MZ-700 (Sharp) 70 ko avec table traçante quatre couleurs (noir, bleu, vert, rouge), resolution O, 2 mm + un moniteur monochrome ambre + les cordons de raccordements + BASIC + jeux + differents accessoires, prix interessant. S'adresser a M. BEAU Franck, 17, rue du Paradis. 86480 Rouillé. Tel. 49 43 97 22

Hello ! J'échange ou vends 10 jeux en K7 pour Amstrad CPC. Vente : 50 F piece ou 450 F les 10. Pour l'échange : les 10 jeux contre Deluxe Paint 2 ou Photon Paint ou autres utilitaires de dessin pour Amiga 500. Tel. 91 94 09 95 a Marseille, demander Marc, apres 18 h, soyez serieux !

Achete Atari 520 ST + souris + logiciels a 2000 F et vend 20 logiciels originaux Thomson K7 (Green Beret, Super Tennis, Top Chrono Runway, Mandragore, Air Attack, Crocky 2, Pretent star)Monopoly). Reduction sur les lots. Demander LAMAUD Philippe ou Nicolas, téléphone : 55 00 20 87

Vends CPC 6128, 1987, etat neuf, documentation + discs d'origine + 15 discs soit 25 jeux, prix a debattre. Gael BOUSQUET, 12 avenue Caravadossi, 06000 Nice. Tel. 93 53 07 61

Vends CPC 6128 couleur, 1987 + 50 jeux, 4900 F. Bordeaux, tel. 56 98 69 35

Echange logiciels pour TO8, possede : Saphir, Blue War 2, Legende, Chophter, MGT, Sorcery, Temple de Quauhtli, L'Aigle d'Or, Green Beret, Karate, Runway, Vol Solo, Super Tennis, Demoniac, Trivial Poursuite, Threshold Disks. STAUB Ludovic, 14, rue de Lixenbuhl, 67400 Illkirch. Tél. 88 67 11 19

Echange de nombreuses news sur Amiga 500 et Atari 520 ST. Envoyez vos listes a : SCHULLER Fabrice - 5 rue St Bruno - 67200 Strasbourg

Vends lecteur DD11 octobre 87 1300 F a debattre (pour CPC 464) + jeux sur cassette : Space Harrier, Sapiens, Zynaps, 1942, Game Over, Antiriad, Yie ar Kung Fu 2, Asphalt, Hits Logiciels n°3 1001 B.C. et sur disc : Prohibition, Indiana Jones, Trantor, Le Maître des Ames, Out Run. Mr SMOLEN. Tel. 73 80 72 77

Echange jeux sur Amstrad CPC 464 K7. Je possede (Buggy Boy, Out Run, TT Racer, Throne of Fire) - 11 rue Servan 75011 Paris.
Tél : 43 72 59 37. Demandez Thierry (après 18h00)

Très urgent ! Vends Thomson M05 + lecteur K7 + ext musique + 2 manettes + cartouche logo + cartouche Pictor + 7 jeux originaux en K7 (Sorcery, Vampire, Aigle d'Or, 5ème, Sapiens, etc.), en très bon etat, prix : 2900 F!!! Liliane Maccario - 83300 Draguignan (Var). Tél : 94 68 19 55

Echange nombreuses nouveautés pour Atari 520 (Return to Genesis Buggy Boy etc.) achete originaux. A prix raisonnable Cedric LUPETTI N°6 Les erables - 68890 Reguisheim-
Tel : 89 81 76 90

Atari 520 STF vends et échange nouveautes, possede (Mickey, Out Run, Prédator, Leatherneck, Super Ski, Goldrunner 2, Buggy Boy, Warlock Quest). Tel. 70 03 88 62 LAGARDE Stéphane - 173 avenue du President - 03100 Montluçon

Amstrad 6128 cherche correspondants rapides sérieux envoyer listes réponses assurées. WEPPE Rene - 12 rue des Flandres - 62790 Leforest

C64 cherche correspondants pour échanges (en disk possède : Roadrunner, Marble Madness, Caulron 1 + 2 Gauntlet, Krakout, Tiger Mission, Arkanoid 1 + 2, Wrestling, 1942, Miami Vice + News...) envoyer liste a : BERNARD Fabrice - 19 bd de Bercy 75012 Paris
Tél : 43 40 50 38

Cherche possesseur d'Amiga 500 pour échange de nouveautes. Cherche aussi Disk 3" 1/2 à bas prix. Contacter PHENG Mona - 3 Allée Rubens 95500 Gonesse

Le club ST fan vous ouvre ses portes avec son journal mensuel. Nous cherchons des Ataristes de toute la France. Inscription annuelle 250 F ou pour tous renseignements ecrivez ou telephonez a : Frederic ALOL, B.P. 85, 91703 Sainte-Geneviève des Bois Cedex. Tel. 69 25 01 34

Vends console Sega datant de mars 88 avec jeux : After Burner, Space Harrier, Out Run, Zillion, Hang On, Wonder Boy, prix reel 2390 F vend a 1300 F. Jean-Denis LABATUT, tel. 38 66 56 28, habite Orleans

Vends Spectrum ZX + 2 entrées, bon etat avec un joystick et dix jeux (Ghost Bustee, Rambo, Kung Fu Masters etc.) + un jeu gratuit valeur 1750 F, vendu 1000 F. Tarik BELAMIRI, 36, Boulevard Saint Michel. Tél. 43 29 64 57, apres 13 h

Echange ou vends news sur C64, cherche imprimante a prix raisonnable aux alentours de Paris. Tel. 47 07 95 30, Eric (Byg)

Vends C64 + 1530 + adapt péritel + 1 joystick + 35 jeux sur K7 (Sorcery, Hacker, Mandragore...). Le tout en tres bon etat pour 2000 F. Contacter HAZI Fabrice - 44 avenue Maurice Thoper - 13110 Port-de-Bouc
Tel : 42 06 32 38 apres 18h00

Vends spectrum 128 K + 40 jeux (Out Run Gauntlet) + joystick + livre, 1000 F seulement. Tél : 61 70 42 06 apres 20H00. Demander Regis. Urgent !

Echange softs pour Amiga dont nombreuses news débutants acceptes echange souris Amiga + 150 F contre extension 512K. LE RUN Yann 1 rue du Balavai lotissement Bellevue 65290 Juillan

Vends 2 lecteurs disk 5,1/4 Apple + 600 disk + boîte rangement + divers documents. Le tout pour 4900 F seulement.
Tel bureau : 45 64 03 36 (Paris) ou ecrire a M. VIEZZI D. - 19 rue Pierre Brossolette - 95340 Persan. Joindre timbre pour réponse.

520 ST cherche contacts sympas sérieux et rapides pour échanger news. Cherche Ultima IV en original. Envoyer liste à : Hervé Doléac - 71 rue Rambuteau - 75004 Paris

Echanges jeux et utilitaires sur 520 ST possede news. Tel : 80 67 81 05

ARCADES

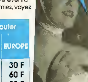
PETITES ANNONCES GRATUITES

• Notre service de Petites Annonces est GRATUIT. En revanche, il est IMPERATIF de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie. • Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le SERVEUR 36 15 CODE MHZ. • Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.

A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter DOM – TOM, ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros 92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros 175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros 245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros 306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM ______________________ Prenom ______________

Adresse : ______________________________________

Code Postal . ________ Ville ____________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de __________ F pour mon abonnement ________ numeros

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx ______ = ______________ ❷ à 20 Fx ______ = __________
❸ à 20 Fx ______ = ______________ ❹ à 20 Fx ______ = __________
❺ à 20 Fx ______ = ______________ ❻ à 20 Fx ______ = __________
❼ à 20 Fx ______ = ______________ ❽ à 20 Fx ______ = __________
❾ à 20 Fx ______ = ______________ ❿ à 20 Fx ______ = __________

NOM ______________________ Prénom ______________

Adresse ____

Code postal ____________________________________

Ville __________________ Signature
(des parents si mineur)

FRANCE DE PORT

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.

TOTAL [ ]





TITUS
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

THE TRAIN

AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE – D'ACCORD.
SE FAIRE PRENDRE – NON MERCI!

THE TRAIN
ACCOLADE
ONLY YOU CAN STOP IT

ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT

DISPONIBLE SUR
AMSTRAD DISQUETTE
AMSTRAD CASSETTE
En vente dès à présent

ELECTRONIC ARTS

VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™



ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SONT DES MARQUES DÉPOSÉES D'ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. EN EUROPE, LES PRODUITS D'ACCOLADE SONT PUBLIÉS PAR ... SONT DISPONIBLES SUR LA PLUPART DES ORDINATEURS. VEUILLEZ NOUS CONTACTER C/O UBISOFT, 1 VOIE FELIX EBOUE, F-94021 CRETEIL CEDEX, TÉL. 43.39.23.21.